Journal for Education Research
Website: https://joecher.org/index.php/joe
Volume 1 Issue 1 (2020)
Pages 1-8

Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat

Ayu Maisarah[1], Muchammad Eka Mahmud[2], Wildan Saugi[3]✉
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Samarinda, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain plastisin tanah liat pada anak kelompok B2 di TK IT Salsabila Samarinda. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Aspek-aspek yang dinilai dalam kemampuan kreativitas anak yaitu aspek kelancaran, orisinalitas, keluwesan, dan kerincian. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui media plastisin tanah liat pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III terjadi peningkatan, pada pra siklus diperoleh angka sebesar 9% dengan kategori Belum Berkembang (BB) atau kurang, siklus I diperoleh angka sebesar 27% dalam kategori Belum berkembang (BB) atau kurang, siklus II naik menjadi 47% dalam kategori Mulai Berkembang (MB) atau cukup, sedangkan pada siklus III mengalami kenaikan menjadi 93% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain plastisin tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci: *bermain plastisin tanah liat, kemampuan kreativitas, anak usia dini*

Abstract

This research aims to improve the creativity skill of children at early age through play by using plasticine in the group of B2 at TK IT Salsabila Samarinda. The type of the research is classroom action research with three cycles. The aspects assessed on the children's creativity skill are fluency, originality, flexibility and detail. The result of the classroom action research shows an improvement on the children's creativity skill through plasticine media during the pre-cycle, cycle I, cycle II, and clycle III. The children's creativity skill on the pre-cycle is 9% with undeveloped or poor category and 27% on the cycle I with undeveloped or poor category. Then, on the cycle II it increases to 47% with developing or fair category and on the cycle III it becomes 93% with well-developed or very good category. It shows that play by using plasticine can improve the creativity of children at early age.

Keyword: *creativity skill, play with plasticine, early childhood*

✉Corresponden Author
Email & Address : wildan.saugi87@gmail.com (Samarinda, Indonesia)
Received 4 June 2020, Accepted 20 June 2020, Published 23 Juni 2020

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang memasuki usia 4-6 tahun, yang mana sistem pendidikannya sudah teratur, sistematis, dan mengikuti syarat-syarat yang jelas. Didalam Undang-Undang telah mengatur sistem pendidikan yang sudah terarah untuk pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan terhadap anak agar pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak bisa terbantu sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Sisdiknas, 2003).

Usia anak TK tersebut merupakan masa perkembangan yang sangat pesat yaitu pada semua aspek perkembangan anak, meliputi aspek perkembangan moral agama, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial emosional dan perkembangan seni kreativitas. Kegiatan pembelajaran pada usia TK adalah mengembangkan semua potensi yang dimilikinya.

Mengembangkan semua potensi keenam aspek perkembangan maka pendidik harus mengembangkan dua bidang perkembangan yaitu pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan pengetahuan dasar. Pengembangan perilaku melalui pembiasaan yang mencakup perkembangan nilai-nilai agama moral dan sosial emosional. Sedangkan untuk pengembangan kemampuan dasar mencakup perkembangan bahasa, fisik motorik dan kognitif dan seni (Alfin, 2011).

Pengembangan kemampuan dasar yang salah satunya mencakup perkembangan kognitif dan seni bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak secara Divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai macam alternatif pemecahan masalah dan agar anak mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangkan kepekaan dan dapat menghargai hasil karya yang kreatif. Berdasarkan dua bidang perkembangan tersebut diberi stimulasi agar perkembangannya optimal sehingga anak-anak mendapatkan keterampilan dalam hidupnya (Wiyanto & Mustakim, 2012).

Berdasarkan potensi perkembangan diatas aspek kognitif dan seni sangat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak didik. Aspek tersebut secara langsung dan tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik ditingkat pendidikan selanjutnya.

Seorang pendidik diharapkan mampu mengantarkan dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak terutama potensi kognitif dan potensi seni yang berkaitan dengan kreativitas anak. Kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal jika terdapat inovasi-inovasi dalam pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan bagi anak sehingga anak merasa senang untuk bereksplorasi agar dapat menemukan banyak ide, kreatif, dan berimajinatif. Salah satu pembelajaran dengan inovasi pembelajaran alamiah yaitu melalui bermain. Melalui bermain dapat menyediakan berbagai kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dan mengasah rasa keingintahuannya, mengoptimalkan seluruh kemampuan yang dimilikinya dan mengembangkan kemampuan berfikirnya.

Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya dengan bermain *Clay.* Menurut kelompok belajar dalam Rochayah (2012), BB *Clay Designs* arti kata *Clay* adalah: tanah liat yang bersumber dari bahan dasar alam dan bersifat liat bisa buat dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut keramik. Bermain membuat bentuk dari plastisin tanah liat dapat dilakukan sebagai upaya mengembangkan potensi kreativitas anak melalui mencipta sesuatu sesuai dengan fantasinya. Kegiatan membuat bentuk dari plastisin tanah liat merupakan permainan dengan keterampilan yang dapat memberikan sumbangan besar pada perkembangan anak secara keseluruhan sebagai implikasi dari perkembangan kreativitasnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK IT Salsabila Samarinda, ditemukan bahwa kreativitas anak kelompok B2 masih rendah. Dari 17 anak dalam satu kelas terdapat 6 anak yang memiliki aspek kelancaran yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan aspek original, keluwesan dan kerincian masih dalam kriteria penilaian Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB), dan 11 anak lainnya masih dengan kriteria penilaian Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Hal ini didapatkan ketika anak melakukan kegiatan membuat bentuk dari plastisin. Berdasarkan kegiatan tersebut ternyata masih banyak anak yang belum bisa membuat hasil karya yang sama persis dengan karya gurunya maupun temannya. Mereka tidak berani atau tidak mau mencoba membuat bentuk yang sama dan menambahkan bentuk lain dari bentuk yang sudah ada. Faktor lain yang menyebabkan kreativitas anak rendah adalah pemberian tugas yang terlalu banyak, karena hal seperti itu dapat membuat anak cepat lelah, dan memicu perasaan anak cepat bosan, sehingga membuat anak menjadi malas dalam belajar. Untuk itu perlu adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lain sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan kreativitas anak. Media yang dimaksud adalah melalui plastisin tanah liat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa dengan metode bermain plastisin tanah liat itu dapat meningkatkan kreativitas anak, khususnya di kelompok B2 di TK IT Salsabila Samarinda.

Plastisin tanah liat dipilih karena bahan dasar dari alam yang ramah lingkungan dan aman bagi anak. Selain itu guru kelompok B2 TK IT Salsabila Samarinda, belum pernah menggunakan media plastisin tanah liat sebagai media dalam pembelajaran membuat bentuk di Sentra Bahan Alam. Kelebihan Plastisin tanah liat bisa mengeras bila dianginkan atau dikeringkan dibawah sinar matahari, sehingga anak diharapkan dapat memvariasi karyanya sesuai dengan imajinasinya. Selain itu plastisin tanah liat sudah kering dapat digunakan oleh anak untuk jenis permainan sesuai keinginan anak.

Hasil penelitian Rochayah (2012) tentang Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawungaten Cilacap Tahun 2012 menunjukkan ketuntasan belajar 61 %, yang berarti penelitian tersebut berhasil mencapai kriteria ketuntasan belajar idealnya lebih besar dari 60%. Hasil penelitian Noviyanti (2012) tentang Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung di TK Negeri Pembina Purwokerto Tahun 2012 menunjukkan ketuntasan belajar mencapai 72,57% dikategorikan B (Baik). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada indikator kreativitas dan media plastisin berupa tanah liat. Pada penelitian terdahulu, perbedaan indikatornya adalah pada kerapian sedangkan penelitian ini adalah pada indikator kecepatan dan keterampilan menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci. Adapun perbedaan media yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah menggunakan plastisin yang berbahan dasar tepung sedangkan penelitian ini menggunakan plastisin yang berbahan dasar tanah liat.

KAJIAN TEORITIK

Supriadi dalam Rachmawati (2011) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relefan berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut Montolalu (2014) mengatakan bahwa terdapat lima alasan mengapa kreativitas itu sangat penting untuk dimunculkan, distimulasi atau dikembangkan di dalam diri anak diantaranya sebagai berikut: (1). Anak bisa mewujudkan dirinya melalui berkreasi, (2). Anak bisa memecahkan masalahnya sendiri melalui kemampuan berpikir kreatif, (3). Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu, dan (4). Manusia yang memiliki kreativitas baik maka akan meningkatkan kualitas hidupnya. Dengan demikian, pengembangan kreativitas anak di TK bertujuan untuk membuat anak menjadi kreatif yang memiliki suatu kelancaran untuk mengemukakan suatu gagasan, kelenturan untuk

mengemukakan berpikir alternatif pemecahan masalah, orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, elaborasi dalam gagasan dan keuletan, kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu. Rahmawati dan Euis Kurniati dalam Astuti dan Aziz (2012) menjelaskan bahwa anak yang kreatif memiliki ciri: originality (asli dalam berpikir), flexibility (keluwesan), dan fluency (kelancaran berpikir).

Menurut BB *Clay Designs*, dalam Rochayah (2012) mengatakan *clay* plastisin adalah lilin/malam yang dipergunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan dengan cara berulang-ulang karena bahannya tidak mengeras dan bisa dilunakan lagi. Sedangkan kelompok belajar BB *Clay Designs* dalam Rochayah (2012) dan Putri (2014) mengatakan arti kata clay adalah tanah liat. Tanah liat adalah bahan alam yang bisa buat dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik.

METODE PENELITIAN

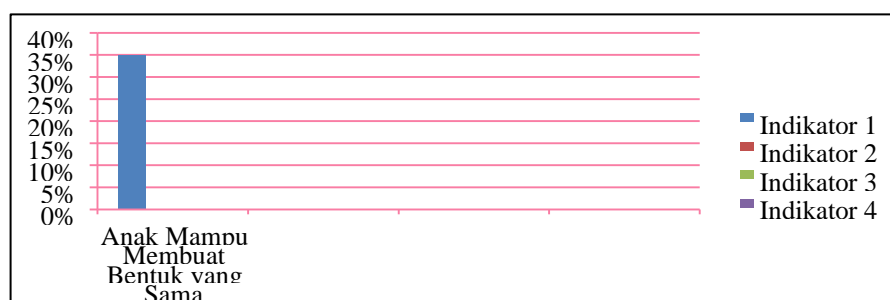
Jenis penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa TK IT Salsabila sejumlah 17 siswa yakni 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Prosedur penelitian yang digunakan adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi kreativitas anak dan lembar observasi aktivitas guru. Setelah hasil yang diperoleh, data tersebut ditampilkan dengan rentang nilai dan diklasifikasikan ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), Belum Berkembang (BB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Tabel I. Rekapitulasi Hasil Penelitian Pra Siklus

No	Aspek Penilaian	Hasil Observasi						
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	Jumlah Nilai	Nilai Rata-rata	%
1.	Anak mampu membuat bentuk yang sama	5	6	6	0	35	2,06	35%
2.	Anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan orang lain	6	11	0	0	28	1,65	0%
3.	Anak mampu menghasilkan banyak bentuk	7	10	0	0	27	1,59	0%
4.	Anak mampu menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci	10	7	0	0	24	1,41	0%
	Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar						1,68	9%

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pra siklus memperoleh data kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin tanah liat mendapatkan persentase 9% dengan kriteria keberhasilan belajar sangat rendah.

Gambar 1. Grafik Hasil Pra Siklus

Berdasarkan grafik hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tindakan prasiklus diperoleh data adalah 35%, sedangkan lainnya adalah 0% dikategorikan belum berkembang (BB).

Siklus I

Tabel II. Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I

No.	Aspek Penilaian	Hasil Observasi						
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	Jumlah Nilai	Nilai Rata-rata	%
1.	Anak mampu membuat bentuk yang sama	2	8	8	0	40	2,36	44%
2.	Anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan orang lain	3	8	6	0	37	2,18	35%
3.	Anak mampu menghasilkan banyak bentuk	3	10	5	0	36	2,09	27%
4.	Anak mampu menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci	7	10	1	0	28	1,62	3%
Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar							2,06	27%

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada penelitian siklus I didapatkan persentase sebesar 27% pada kategori Mulai Berkembang (MB), jadi kenaikan rata-rata pra siklus dan siklus I adalah sebesar 27%. Termasuk dalam kriteria tingkat keberhasilan 0 - 40%. Hal ini masih dikategorikan kurang yang berarti belum berkembang. Dengan peningkatannya cukup signifikan pada pra siklus sehingga penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Tabel III. Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus II

No	Aspek Penilaian	Hasil Observasi						
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	Jumlah Nilai	Nilai Rata-rata	%
1.	Anak mampu membuat bentuk yang sama	0	5	11	2	48	2,79	71%
2.	Anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan orang lain	0	7	10	0	44	2,59	59%
3.	Anak mampu menghasilkan banyak bentuk	0	10	8	0	42	2,44	44%
4.	Anak mampu menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci	1	14	2	0	35	2,09	12%
Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar							2,47	47%

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada penelitian siklus II yang dilakukan dalam dua kali tindakan didapatkan persentase sebesar 47% pada kategori Mulai Berkembang (MB), jadi kenaikan rata-rata siklus I dan siklus II adalah sebesar 47%. Jadi kenaikan persentase pada pra siklus, siklus I dan siklus II cukup signifikan sehingga penelitian ini akan dilakukan pada siklus III agar dapat mencapai 80% sebagai kriteria keberhasilan penelitian.

Siklus III

Tabel III. Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus III

No.	Aspek Penilaian	Hasil Observasi						
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	Jumlah Nilai	Nilai Rata-rata	%
1.	Anak mampu membuat bentuk yang sama	0	0	9	8	62	3,47	100%
2.	Anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan orang lain	0	1	10	7	57	3,33	94%
3.	Anak mampu menghasilka n banyak bentuk	0	1	13	4	54	3,15	94%
4.	Anak mampu menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci	0	3	12	2	50	2,94	82%
	Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar						3,22	93%

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada penelitian siklus III yang dilakukan dalam dua kali tindakan didapatkan skor sebesar 93% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), jadi kenaikan persentase siklus III sebesar 93%. Dengan peningkatannya cukup signifikan pada siklus III sehingga penelitian ini dkategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Mencari nilai rata-rata

Setelah diperoleh hasil belajar dari lembar observasi kreativitas anak saat bermain tanah liat. Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak kemudian dibagi dengan jumlah anak di kelompok B2 sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut: (Aqib, 2011).

$$M = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$M = \frac{59}{17}$$

$M =$ 3,470 yang dibulatkan menjadi 3,47

Setelah mendapatkan nilai rata-rata perindikator, peneliti menjumlahkan nilai rata-rata lalu membagi dengan jumlah indikator yang ditetapkan yaitu 4 indikator maka total nilai rata-rata yang didapat 3,32.

Ketuntasan Belajar dan Evaluasi Keberhasilan

Untuk menghitung persentase keberhasilan digunakan rumus :

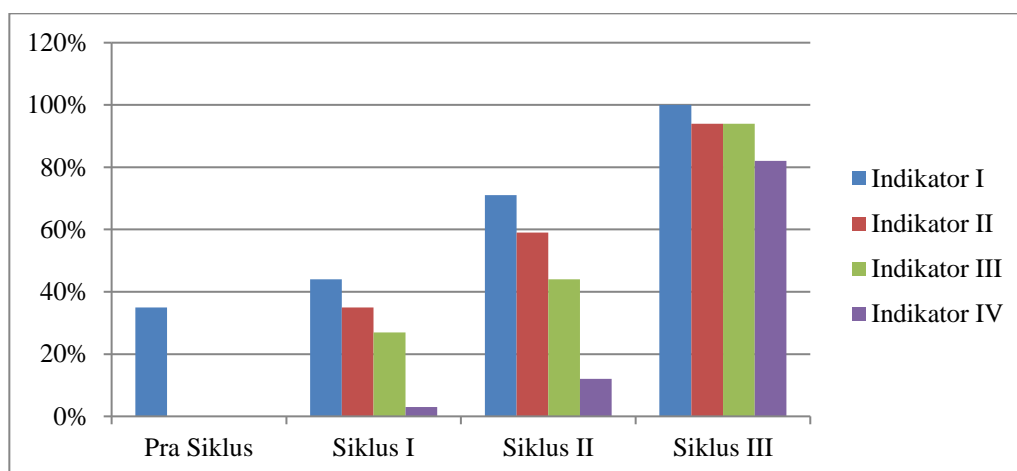
$$P = \frac{\sum F \text{ (anak didik yang Tuntas belajar)}}{\sum N \text{ (anak didik)}} \times 100\%$$

Nilai tuntas sesuai dengan kriteria yang diinginkan, kriteria keberhasilan peneliti jika anak mendapat nilai 3 atau 4:

$$P = \frac{16}{17} \times 100\%$$

P= 0,94 X 100%

P= 94 %

Sama halnya dengan mencari total nilai rata-rata diatas, peneliti menjumlahkan nilai persentase setiap indikator lalu membaginya dengan jumlah indikator yaitu 4 indikator maka total persentase yang didapatkan 94%. Total persentase yang didapatkan melebihi dengan target peneliti yaitu 80%, dengan kriteria persentase hasil penelitian sangat baik.

Gambar 2. Grafik Persentase Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Kegiatan bermain plastisin tanah liat yang mencakup empat indikator: anak mampu membuat bentuk yang sama, anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan, anak mampu menghasilkan banyak bentuk, dan anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci.

Kegiatan bermain plastisin tanah liat juga sesuai dengan pendapat Montolalu (2014) bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain, karna bermain memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dengan gagasan-gagasan berunya baik yang menggunakan alat bermain maupun tidak.

Kelompok Belajar dalam Rochayah (2012) mengatakan bahwa Clay atau tanah liat yang bersumber dari bahan dasar alam yang dapat meningkatkan kreativitas anak dengan sifatnya yang liat bisa buat dan dibentuk apa saja sesuai dengan imajinasi anak.

Kegiatan bermain plastisin dipilih karena pada dasarnya anak senang bermain dan melakukan kegiatan, anak akan menciptakan sesuatu yang baru ketika anak melakukan kegiatan yang bersifat sebuat permainan tidak ada ketakutan untuk gagal karena tidak ada istilah kegagalan kesempatan kepada anak untuk melakukan banyak hal untuk memfasilitasi perkembangan dan belajar secar optimal serta dapat membangun pengetahuan anak melalui kegiatan bermain (Solehuddin, 2012).

Selain alasan di atas ada alasan penting anak perlu melatih kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin tanah liat dengan bentuk-bentuk yang variatif salah satunya kegiatan bermain plastisin tanah liat yang menyenangkan, tidak membosankan dan lebih menarik perhatian anak saat melihat contoh-contoh bentuk yang ingin dibuat.

Sebelum meminta anak melakukan kegiatan bermain plastisin tanah liat, guru memberikan motivasi sebagai stimulus sesuai dengan teori Skinner dalam Bahrudin (2010) yang menyebutkan teori penguatan sebagai perubahan tingkah laku lantaran adanya stimulus dengan repons, jika tingkah laku diiringi dengan penguat berupa "kalimat" atau sebuah "reward", maka tingkah laku tersebut akan meningkat. Hal ini peneliti menggunakan motivasi berupa "kalimat" dan reward bentuk kalung bergambar. Pemberian motivasi ini agar anak dapat mengerjakan secara benar dan dapat menyelesaikan kegiatan bermain plastisin tanah liat. Asmawati (2017) menjelaskan bahwa ada empat aspek pembentukan kreativitas salah satunya adalah pendorong yang dapat diidentikkan dengan motivasi.

Penelitian yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin tanah liat dengan mengacu dengan teori pengembangan kreativitas yang dikemukakan oleh Mayesty dalam Sit, dkk (2016) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Dari teori tersebut peneliti menerapkan 4 indikator yaitu : anak mampu membuat bentuk yang sama, anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan, anak mampu menghasilkan banyak bentuk, dan anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci.

Hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I, siklus II dan siklus III dengan subyek penelitian berjumlah 17 orang anak di kelompok B2 TK IT Salsabila Samarinda maka peneliti menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain plastisin tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Hasil rekapitulasi presentase kenaikan rata-rata yang telah dilakukan oleh peneliti pada pra siklus diperoleh data kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin tanah liat adalah 9 % atau kategori Belum Berkembang (BB), pada siklus I sebesar 27 % atau dengan kriteria kemampuan kreativitas melalui metode bermain plastisin tanah liat kurang. Selanjutnya peneliti menemukan beberapa faktor yang menyebabkan rendah atau tidak berkembangnya kemampuan kreativitas anak pada siklus I ini diantaranya adalah masih ada beberapa anak tidak fokus saat peneliti menjelaskan kegiatan, anak terlihat bosan saat mengerjakan karena dia merasa bahwa itu sulit, banyak anak yang mendatangi gurunya meminta bantuan kepada guru.

Pada siklus II peneliti mengupayakan untuk mencapai target yang diharapkan dalam peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin tanah liat ini dengan cara memberikan motivasi, reward dan mengatur tempat duduk anak. Melalui pengolahan data pada siklus II ini peneliti memperoleh data keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin tanah liat sebesar 47% dengan kriteria kemampuan kreativitas melalui metode bermain plastisin tanah liat cukup.

Berdasarkan nilai persentase ini, maka peneliti melanjutkan penelitian tindakan kelas ini pada siklus III karena hasil penelitian ini belum memenuhi kriteria atau target yang diharapkan oleh peneliti yaitu sebesar 80%.

Siklus III secara keseluruhan guru telah melaksanakan pembelajaran seperti yang telah disusun, membuat bentuk-bentuk yang variatif dan melakukan evaluasi pembelajaran dengan baik serta pemberian motivasi dan reward yang membuat anak senang dalam kegiatan menjahit, sehingga penelitian yang dilakukan berkembang sangat baik dengan persentase penilaian 93% yang dikategorikan kemampuan kreativitas melalui metode bermain plastisin tanah liat sangat baik.

SIMPULAN

Hasil kemampuan kreativitas anak sebelum penerapan metode bermain plastisin tanah liat masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar pada tahap pra siklus sebesar 9%. Setelah menerapkan metode bermain plastisin tanah liat, maka didapatkan hasil persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 27%, siklus II sebesar 47% dan siklus III sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain dengan menggunakan plastisin tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

Alfin, Jauharoh. (2011). Desain Pengembangan Pemelajaran Tematik Bagi Aanak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI. Jakarta: Prenadamedia Group.

Asmawati, Luluk. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 11(1), 151-152. https://doi.org/10.21009/JPUD.111.10.

Astuti, Ria dan Thorik Aziz. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 296. Doi: 10.31004/obsesi.v3i2.99.

Aqib, Zainal. (2011). Tindakan Penelitian Kelas Untuk Guru SD, TK, Cet III. Bandung: CV Iram Widya.

Bahruddin. (2010). Teori Belajar dan Pembelajaran, Cet. III. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010).

Montolalu, B.E.F. dkk. (2014). Bermain dan Permainan Anak. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka.

Noviyanti, M. R. (2012). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung di TK Negeri Pembina Purwokerto. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Putri, Eri. (2014). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin Warna di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong. Skripsi. Universitas Bangkulu.

Rachmawati, Y dan Kurniati E. (2011). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak- Kanak. Jakarta : Kencana.

Rochayah, Siti. (2012). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cillacap. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Purwokerto Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Sit, Masganti dkk. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publishing.

Solehuddin. (2012). Pembaharuan Pendidikan TK. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka.

Wiyanto, A. & Mustakim. (2012). Panduan Karya Tulis Guru. Yogyakarta: Pustaka Grhatama.